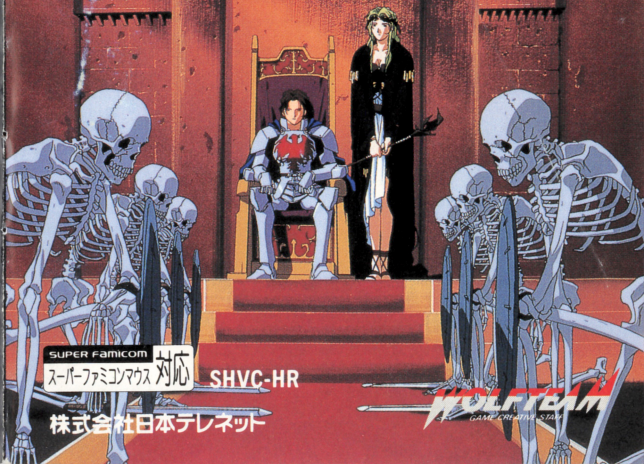
スーパーファミコン®
SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO
ひおうでん
緋王伝
魔物達との誓い
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス 対応
SHVC-HR
WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF
株式会社日本テレネット

はじめに

この度は、弊社製品「緋王伝～魔物達との誓い」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

ご使用前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、本書は大切に保管してください。

使用上のご注意

1. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2. テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3. 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
4. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
5. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
6. シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7. スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

こはおうでん
緋王伝
いにしえの盟約により
汝と指輪による契りを交わさん
不服なきときは
いまこの場で
指輪に汝が真の名を刻むがよい

C O N T

E　N　T　S

※画面は開発中のものです。

1. プロローグ

古城の最上階で、リチャードはわが目を疑っていた。目の前に広大な空中庭園が広がっていたのである。しかもそこには１人の女性がいた。

「あなたは力を欲している……この城に封印された魔物を解きはなち、しもべとする指輪を差しあげましょう」

マッキンタイア王国にマコーレィ王国が攻め込んだのは、まだほんの数日前のことであった。敵側に内通した大臣の手引きにより、あえなく城は落ち、王族は残らず殺されてしまったのである。ただ1人、第3王子の〝リチャード・A・マッキンタイア〞を除いて。

親友カークウッドと十数人の兵士に護られ、リチャードは脱出に成功したが、ただちにマコーレィ王は大臣マクシミリアンに命じ、彼らの後を追わせた。

追撃をかわし、とある古城へ追い詰められたリチャードたち。しかしついに最上階近くで追いつかれ、カークウッドに

うながされたリチャードは、心を残しながらも最上階へ急いだ。そこに現れたのが、樹の精霊ベアトリクスであった。

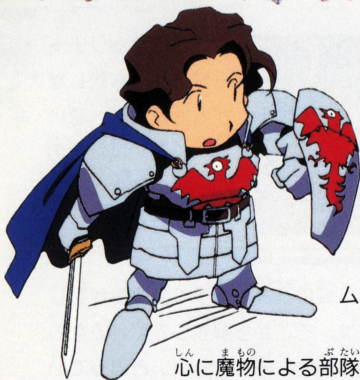
「はるか昔の戦いにより、城の石像には多くの魔物が封じられています。魔物たちは、そこから解放してくれるなら、その者を主人とする指輪の契約に応じてもいいと思っているのです。たとえ、それが人間でも」

突然のことにリチャードは混乱したが、もはや結論はひとつしかなかった。

「早く私に力を！今ならまだカークウッドたちを助けることができる！」

「魔物たちが解放されると、建物はそのオーラを失い、徐々に崩壊していきます。後戻りはできないのです。よろしいのですね？」

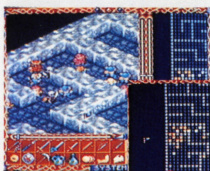
リチャードは大きくうなずくと、指輪を手にし、契約をかわす呪文を唱えていた。王子の新しい運命の歯車が、いまゆっくりと回り始めたのだ…。

2．これが「緋王伝」だ！

●シミュレーション＋RPGの魅力を合体！

「緋王伝」はリアルタイム・シミュレーションです。主人公のリチャードを中心に魔物による部隊を編成し、その部隊で敵と戦いながら、城の最上階から1階へ向けて進んでいくのです。

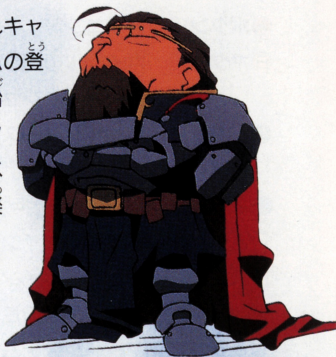
勝利のためには効果的な戦略を練ることが大切ですが、プレイはリアルタイムで進むので、戦闘時には素早い状況判断も必要になります。

また、強力な部隊を作るには、たくさんの魔物を仲間にし、強く成長させていくことも大きなポイントです。

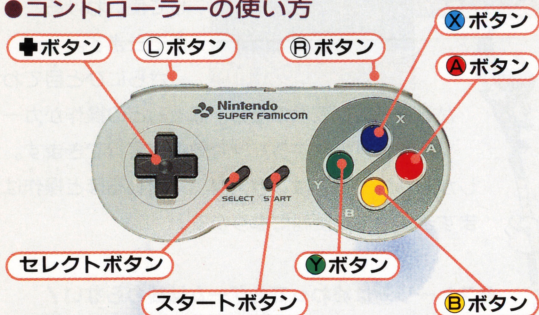
●慣れると便利なシステムの数々

画面システムは、メインになるコンバットモードのほかに数種のバリエーションがあり、状況や目的に応じて使いわけることができます。

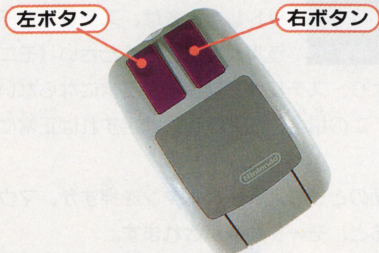
さらにひと目でわかるアイコン表示のため、ほとんどの操作がカーソルをクリックするだけで簡単に実行できます。しかも「緋王伝」はマウス対応、慣れるほど操作はますます簡単で便利になります。

●ストーリーは終わってもゲームは終わらない！

とりあえずストーリーが完結し、みごとゲームをクリアしても、実はゲームは終わっていません。隠しマップや隠れキャラ、そして強力なアイテムの登場する新たな「緋王伝」が始まります。アイテムのコレクションやキャラクターのレベルアップなど、まだまだお楽しみも続くというわけです。

3. 基本操作

「緋王伝」はコントローラー、またはマウスのいずれでも操作できます。なお、コントローラーの操作は初期設定のもので、これはコンフィグウインドウを呼び出し、好みのものに変えることもできます（36～37ページ参照）。

●コントローラーの使い方

✚ボタン……カーソルの移動。
Ⓐボタン……アイコン等、各種コマンドの決定。
Ⓑボタン……カーソルの切り替え。アイコン等、各種コマンドのキャンセル。
Ⓨボタン……ウインドウのスクロール。押したまま✚ボタンを入れると、その方向にスクロールします。
Ⓧボタン……部隊の変更。押すたびに1.2…と変わります。
Ⓛボタン……画面左側ウインドウの開閉。
Ⓡボタン……画面右側ウインドウの開閉。
スタートボタン……時間の進行と停止。
セレクトボタン……システムウインドウの開閉。

●マウスの使い方

右ボタン……カーソルの切り替え。アイコン等、各種コマンドのキャンセル。
（コントローラーのⒷボタンに対応）

左ボタン……アイコン等、各種コマンドの決定。
（コントローラーのⒶボタンに対応）

なお、この取扱説明書では、カーソルを合わせて✚ボタンを押すことを、"クリック"と表して説明しています。また、コントローラーのⒶ／Ⓑ／Ⓛ／Ⓡ／スタート／セレクトの各ボタン操作では、マウスと同様、画面上のアイコンをクリックして操作することもできます。

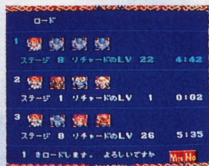
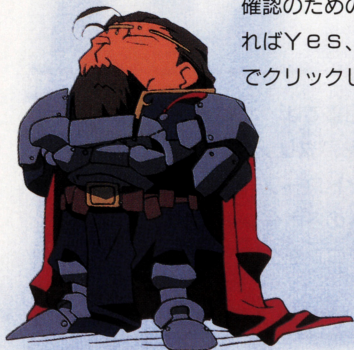
4. ゲームの始め方/セーブとロード

●ゲームの始め方

初めてゲームをするときと、いずれかのボタンを押しながらリセットしたときは、ステレオかモノラルかを選んでください（モニター等の機種により、ステレオでは音楽が正常にならないことがあります。この場合、モノラルに設定すれば正常に作動します）。

タイトル画面のときにスタートボタンを押すか、マウスをクリックすると、モードが表示されます。

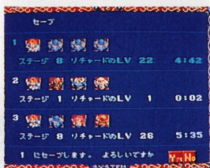
New Game　ゲームを最初から始めるときに選んでください。まずプロローグが流れ、その後プレイがスタートします。

Data Load　前回セーブした続きから始めるときはデータロードを選びます。ロードするデータを選んでクリックすると確認のための表示が出るので、よければＹｅｓ、止めるならＮｏを選んでクリックしてください。

●データのセーブ

プレイ中のデータをセーブするときは、次のような手順で行ってください。

1. まず画面上の「SYSTEM」をクリックするか、またはセレクトボタンを押し、システムウインドウを呼び出します。

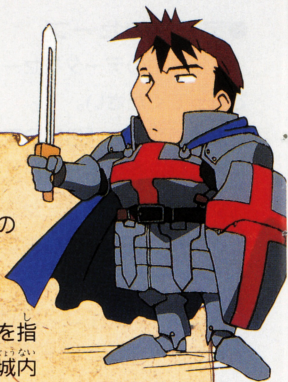
2. 次にセーブアイコン(羽根ペン)をクリックし、セーブ画面を呼び出します。

3. セーブは3つ分行うことができます。1～3のどれにセーブするか選び、クリックしてください。

●データのロード

プレイ中にデータをロードすることもできます。システムウインドウを呼び出したあと、ロードアイコン（本）をクリックしてください。ロードの方法はゲームスタート時の「Data Load」と同様です。

ゲームの目的

「緋王伝」は部隊同士の戦闘を基本にした戦術レベルのシミュレーションゲームです。複数の部隊を指揮し、敵軍と戦いながら城内を進み、最終的には敵王を倒してください。

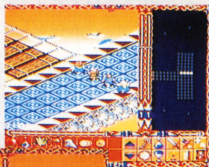
ルール

1.勝利条件

敵王を倒すとゲームクリアです。

2.ゲームオーバー

主人公が敵に倒されるとゲームオーバーです。

●ゲームのシステム

1. マップはいくつものフロアから構成されており、1つずつクリアすることで進んでいきます。一度クリアしたフロアに戻ることはできません。
2. ゲーム画面には数パターンのウインドウが用意されています。目的や状況に応じて使い分けてください。

3. アイコン、画面のセレクトなど、すべての操作はカーソルを動かしてクリックすることにより実行します。
4. 部隊の操作はアイコンをクリックし、部隊ごとに指示を出して行います。部隊は指示にしたがって行動を開始します。
5. プレイはリアルタイムで進行します。戦闘中にプレイヤーが指示を出さないと、相手にどんどん攻め込まれてしまうので、常に全体の戦況を読み取りながら、すばやく行動に移していきましょう。

6.ゲームの進め方(1)

プレイに入る前に、ゲームの具体的な流れを知っておきましょう。各項目には、それを詳しく説明したページ数も表示していますので、プレイを進めるときの参考にしてください。

1.フロアのチェック→26〜27P

→26〜27P

まずフロアウインドウを呼び出し、マップの様子を確認します。詳しく知りたいときはコンバットモードを呼び出してみるとよいでしょう。

2.部隊のチェック→34〜35P

→34〜35P

続いて部隊ウインドウでメンバーの能力を見てみましょう。そしてそれを参考に部隊の隊列を組んでください。

3.部隊の指示を決定 →28〜31P

→28〜31P

コンバットウインドウのアイコンを使って、作戦や魔法、行動の指示を決定します。

4.部隊の移動→22・27P

目標に向けて部隊を移動します。近くならコンバットモードで充分ですが、遠くへ移動するならフロアウインドウを使うと便利です。

5.石像の探索→25P

魔物が封印された石像を見つけたら、召喚して仲間にしましょう。こうして部隊をどんどん増やしていきます。仲間が増えたら、バランスのよい部隊に再編成したり、指示もそれに応じて変えていきましょう。

6.戦闘→38〜39P

敵に接近すると戦闘開始です。だまって見ているだけでなく、必要なら指示を変更したり、アイテムを使ってカバーしたりしなければいけません。

次ページへ！

6.ゲームの進め方(2)

前ページより！

7.体力などの回復→25・29・43P

戦闘後は部隊ウインドウでHPをチェックし、次なる戦いにそなえて回復させておきましょう。回復にもアイテムや回復タイル、作戦アイコンの休息など、いくつもの方法があります。

8.レベルアップ→34・39P

戦闘の経験を積むことによって、メンバーのレベルがアップしていきます。レベルアップすると能力の数値が高くなり、新たな魔法を覚えていきます。

9.アイテムの入手→25・32〜33P

倒した敵から宝箱が出ることがあり、中にはいろいろなアイテムが入っています。武器や防具などがあったらよりよいものを装備させましょう。

10.部隊の再編成

以上の1.～9.を進めながら、部隊をどんどん強く育てていきましょう。それに応じて部隊を再編成したり、指示を変更することも忘れてはいけません。

11.フロアの謎を解明

フロアごとにいろいろな罠がしかけられていたり、また、クリアに必要なアイテムを手に入れなければならないときもあります。見慣れないものがあったら、クリックして調べることが大切です。

12.ボス敵との対決

フロアの最後では、そのフロアの敵軍を指揮するボスを倒さなければいけない場合もあります。みごと倒すことができると次のフロアへ進みます。

7.基本画面の説明

ゲームの基本画面は次のようになっており、これをコンバットモード(通常)と呼びます。

ウインドウ切り替えアイコン

コンバットウインドウとフロアウインドウの表示パターンを切り替えます。

カーソル

Ⓑボタンで旗カーソルと虫眼鏡カーソルを切り替えて使います。画面上のアイコンに合わせ、クリックしてください。

コンバットウインドウ

部隊の周りが表示されます。フロアウインドウと合わせ、4パターンの表示から選ぶことができます。

アイテム表示

現在持っているアイテムを表示します。

ステータスウインドウ

キャラクターのステータスをチェックします。

フロアウインドウ

フロア全体の様子が表示されます。

マップ移動アイコン

レバーをクリックすると、マップがその場所まで移動します。

部隊変更アイコン

現在のコンバットウインドウがどの部隊に対応しているかを数字で表しています。また、両側の三角形のスイッチでマップが移動します。

アイコンパネル

作戦や魔法の指示などを行います。

システムアイコン

システムウインドウを呼び出すアイコンです。

※画面の四隅にある宝石をクリックし、カーソルを"?"にしてから、各アイコン等をクリックするとその説明が表示されます。カーソルを元に戻すのは、Ⓑボタンです。

8．ウィンドウの切り替え

コンバットウインドウとフロアウインドウの表示には、コンバットモード（通常）を含めて４つのパターンがあります。目的や状況に応じて、使い分けください。

●ウインドウの種類

コンバットモード（通常）

コンバットウインドウとフロアウインドウの両方を表示する最も基本的な画面です。

コンバットモード（拡大）

コンバットウインドウを拡大した画面です。戦闘時など、画面を広く見たいときなどに使うとよいでしょう。

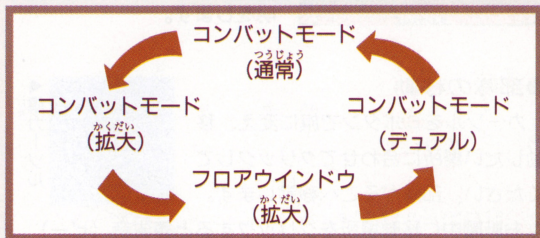
コンバットモード（デュアル）

異なる２つのコンバットウインドウが表示されます。部隊に別行動をとらせるときなどに向いています。

フロアウインドウ（拡大）

フロアウインドウを拡大した画面です。長距離の移動やフロアの確認をするときなどに使うと便利です。

●切り替えの方法

①カーソルをウインドウ切り替えアイコンに合わせてクリックしてください。クリックするたびに4つのパターンが順番に表示されます。

②ウインドウの右はしか左はしにカーソルを合わせてクリックすると、それぞれの側のウインドウを拡大します。右はしはⓇボタン、左はしはⓁボタンでもOKです。もう一度クリックすると前の状態に戻ります。

たとえば

コンバットモード（拡大）↔コンバットモード（通常）↔フロアウインドウ（拡大）

コンバットモード（通常）では右をクリックするとフロアウインドウに、左をクリックするとコンバットモード（拡大）になります。

9. コンバットウインドウ(1)

コンバットウインドウでは部隊がどのように行動し、戦うかを見ることができます。ここでは、コンバットモード（拡大）を使って、操作の説明をします。

●部隊の移動

◀旗カーソル

カーソルを🅑ボタンで旗に変え、移動したい場所に合わせてクリックしてください。部隊がそこへ移動します。
なお戦闘中に移動場所をクリックすると警告音（ビー）が鳴りますが、移動は通常どおり行なわれています。

●調査

◀虫眼鏡カーソル

カーソルを🅑ボタンで虫眼鏡に変え、調べたい場所に合わせてクリックしてください。

●ステータス

▲ステータス

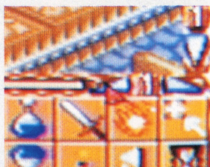
虫眼鏡カーソルをキャラクターに合わせてクリックすると各キャラクターと、所属する部隊全員のステータスが表示されます。なお、表示の見方については34ページを参考にしてください。消したいときはカーソルをステータスの表示上に合わせてクリックします。

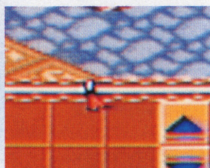
●ウインドウ表示部のスクロール

コンバットウインドウでマップ部分をスクロールするには次の4つの方法があります。

1. スクロールさせたい側へカーソルを寄せると、カーソルがウインドウのはしで⇧に変わり、ここでⒶボタンを押すとマップが矢印の方向にスクロールします。

▲カーソルが⇧に変わったらOK

2. Ⓨボタンを押したまま、✚ボタンを入れると、その方向にマップがスクロールします。
3. 部隊変更アイコンの三角形のスイッチをクリックすると、その方向にスクロールします。

▲三角形のスイッチでも画面がスクロール

4. マップ移動アイコンのレバーをクリックすると、瞬時にその場所が表示されます。

▲レバーなら離れた場所でもすぐに呼び出すことができる

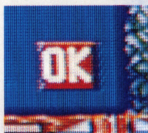
●部隊変更アイコン

青で表示されているときは、表示されている番号の部隊を中心に画面がスクロールしているときです。マップのチェックなどで画面を移動すると、表示が赤く変わり、その場合は番号をクリックすると、その部隊のリーダーを中心とした元の画面に戻ります。青いときにクリックすると、次の番号の部隊が表示されます。

▲数字は部隊の番号を表している

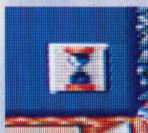
●メッセージの表示について

画面上にメッセージが表示されたときは、パネルをクリックしてメッセージを進めてください。なお、パネルの意味は次のとおりです。

OK

メッセージの送り。クリックの変わりにどのボタンを押してもかまいません。

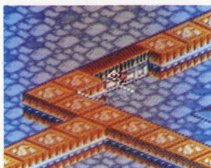
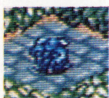
Yes

決定Ⓐボタンに対応しています。

No

キャンセル。Ⓑボタンに対応しています。

砂時計

時間の停止。スタートボタンに対応しています。

●マップ上の効果について

マップ上に変わったものがあれば、虫眼鏡カーソルでクリックして調べてみましょう。

魔物の石像

魔物が封印されている石像です。召喚すると部隊に入れることができます。

そのほかの石像

フロア攻略のヒントを教えてくれることがあります。

宝箱

宝箱に接してから調べると、中のアイテムを手に入れることができます。

トビラとカギ

トビラはカギで開きます。カギは何種類もあり、トビラによって合うカギが違うので注意しましょう。アイテム表示でカギをクリックし、トビラの上へ移動してクリックしてください。

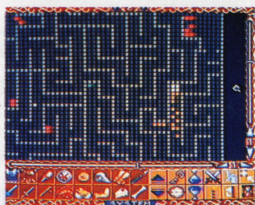
回復タイル

上を通るとHPとMPを完全に回復することができます。

10. フロアウインドウ

フロアウインドウではフロアの全体マップを見ることができます。状況のチェック、また、長距離の移動などに使ってください。

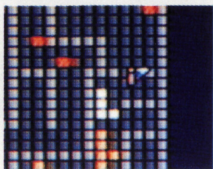
●ウインドウの見方

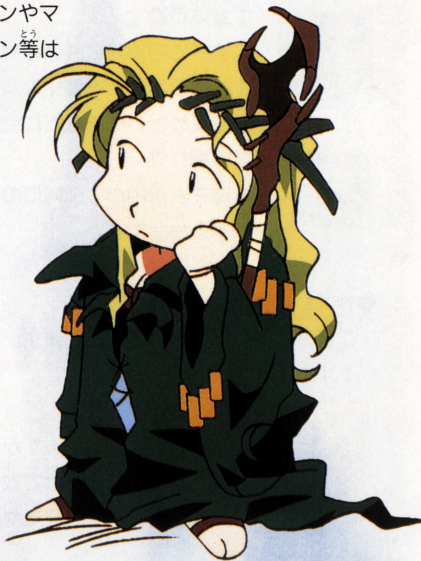
各キャラクターなどがドットで色別に表示されており、それぞれ次のものを表しています。

プレイヤーの部隊……………………………イエロー
指示を与えているプレイヤーの部隊…………ホワイト
敵の部隊………………………………………レッド
魔物の石像……………………………………グリーン
宝箱……………………………………………グリーン
壁・障害物………………………………………グレー
指示を与えている部隊の移動目標……ホワイトの点滅

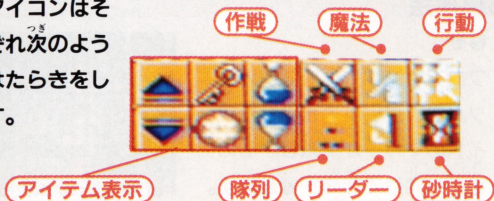
●操作法

1. 移動

フロアウインドウ内で旗カーソルをクリックすると、ホワイトのマークが点滅し、その場所へ向けて部隊が動きます。

2. 調査

フロアウインドウ内で虫眼鏡カーソルをクリックすると、コンバットウインドウが現れ、その場所を見ることができます。

3. 部隊変更アイコンやマップ移動アイコン等はコンバットウインドウと同じように使うことができます。

11. アイコン(1)

アイコンはそれぞれ次のようなはたらきをします。

●行動

部隊の行動についての指示を与えます。2種類あり、クリックするごとに切り替わります。

①全体行動

すべての部隊に共通の移動目標を指定します。敵の1カ所を集中攻撃するときや、全部隊を集めたいときなどに使いましょう。

②個別行動

現在表示中の1部隊にのみ、移動目標を指示する命令です。

●作戦

作戦のおおまかな方針を決定します。5種類あり、クリックするごとに切り替わります。

①突撃

移動目標に向かいますが、途中で敵を発見した場合、移動をやめて敵に攻撃します。敵か自分が死ぬまで戦闘をやめません。

②進軍

移動目標に向かいますが、途中で敵を発見した場合、移動をやめて敵を攻撃します。突撃と違って、死にそうになったときは敵から離れます。通常はこの指示を出しておくとよいでしょう。

③退却

移動目標に向かいますが、途中で敵を発見した場合、敵から離れるようにして移動を続けます。HPが残り少ないときなどに使いましょう。

④休息

目標地点に移動してその場にとどまります。敵がいても、目標地点の3マス以上は敵を追いかけません。HPを少しずつ回復することができます。

⑤死守

その場にとどまり、死ぬまで戦います。ただし敵を追うことはしません。リチャードを絶対に守らなければならないときなどの非常手段として使ってください。

●魔法

魔法の使い方を指示します。4種類あり、クリックするごとに切り替わります。

①魔法固定

部隊ウインドウで左上に設定した魔法だけを使います（詳しくは35ページで）。

②順次使用

最初は部隊ウインドウで左上に設定した魔法だけを使いますが、その魔法を使うだけのMPがなくなったときは右隣の魔法を使い、さらにたりないときはまた右隣、という具合にMPがなくなるまで使用します。

③魔力温存

部隊ウインドウで左上に設定した魔法だけを使いますが、最大MPの半分になった時点で、魔法を使わなくなります。ボス敵との戦いに備えたいときなどに使いましょう。

④使用禁止

魔法をいっさい使わなくなります。

●砂時計

ゲーム中の時間の進行と停止を指示します。クリックするたびに青（進行）と赤（停止）が切り替わります。これはスタートボタンで操作することもできます。

●リーダー

部隊のリーダーを切り替えます。クリックするたびにマップ上のリーダーに旗が表示されます。

●隊列

部隊の並び方を切り替えます。5種類あり、クリックするごとに切り替わります。

●アイテム表示

アイテム表示を上下に切り替えます。

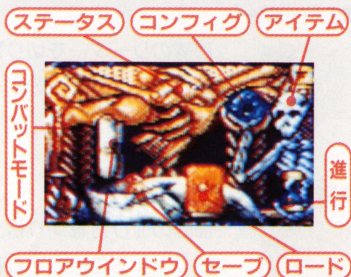
クリアアイテムを上段左から表示します。

魔法アイテムを上段左から表示します。

回復アイテムを強力な順に上段左から表示します。

回復アイテムを弱い順に上段左から表示します。

12. システムウインドウ(1)

システムウインドウはコンバットウインドウの「SYSTEM」をクリックするか、セレクトボタンで呼び出すことができます。

●アイテム（ガイコツ）

アイテムウインドウを呼び出します。アイテムウインドウでは現在もっているアイテムが表示され、武器や防具の装備、アイテムの使用などを行うことができます。

1.装備のチェック

カーソルを左上のキャラクターに合わせてクリックすると、右上にステータス及び装備が表示されます。ステータスについては34ページを見てください。

左手（武器または盾）／右手（武器または盾）／鎧／甲／小手／その他の装備

2.アイテムの並び替え

アイコンをクリックすると、その種類のアイテムをアイテムストック欄の左上から順に、並び替えられます。

武器 ／ 防具 ／ その他の装備品 ／ クリアアイテム ／ 回復アイテム ／ 魔法アイテム

3.武器・防具の装備

装備したいアイテムをクリックし（このとき装備できるキャラクターが動きます）ステータスの装備の欄に合わせたら、もう一度クリックして装備してください。外すときは逆の手順で行います。なお、装備したときの変化値が左手／右手で表示されます。

4.アイテムの使用

アイテムをクリックし、それをステータスのキャラクター上にクリックして使います。なお、復活の薬を使う場合、生き返らせるキャラクターの上に他のキャラクターなどがいると、復活の薬は使えません。

5.アイテムを捨てる

余分なアイテムはダストシュート（魚の口です）に合わせ、クリックすると捨てることができます。スイッチをクリックすると、捨てる数も選べます。

6.キャラクターを捨てる

魔物は最大24名まで仲間にでき、さらに新しく仲間にしたいときは、アイテムと同様の方法でダストシュートに捨ててください。一度捨てた魔物は二度と復活しません。

12. システムウインドウ(2)

●ステータス（ガーゴイル）

各キャラクターのステータスをチェックしたり、キャラクターの部隊を再編成することができます。

1.ステータス

キャラクターをクリックするとステータスが表示されます。

LV レベルです。EXPを一定数ためるとアップし、能力が上がります。

EXP 経験値です。敵を倒すとアップし、一定数たまるとレベルが上がります。

HP 体力で0になると死にます。左が現在の体力値で右が最大値です。

MP 魔力です。その魔法に必要なMPがないと使えません。左が現在値、右が最大値です。

AT 攻撃力です。

AC 防御力です。

好きなもの嫌いなもの 好きなものを回復アイテムとして使うと、より効果が大きくなります。嫌いなものは逆にほとんど効果がありません。

ステータスは白色で表示されますが、状況によっては色が次のように変わります。AT・ACはオレンジ（最大値より低いとき）、緑（魔法等で最大値を越えているとき）、赤（0の場合）、の3色。HP・MPはオレンジ（最大値の1／4）、赤（0の場合）の2色です。

2.名前の変更

ステータスの名前をクリックすると右の画面になり、自分の好きな名前を登録することができます。文字をクリックして入力してください。

3.魔法の優先順位

魔法アイコンで使う魔法を並び替えることができます。使いたいものから順に左上から並べてください。アイテムと同じように、まず替えたい魔法をクリックし、次に替えたい場所にクリックしてください。

4.部隊の再編成

まずキャラクターをクリックし、次に替えたい場所にクリックすると、そのキャラクターが移動します。替えたい場所に別のキャラクターがいるときは、双方のキャラクターが入れ替わります。

5.項目別ステータス

HP／MP／AT／ACのアイコンをクリックすると、その項目の全員分のデータが表示されます。また、表示されたデータを選んでクリックすると、そのキャラクターのステータスが呼び出せます。

12. システムウインドウ(3)

●コンフィグ（水晶玉）

以下の内容について設定を変更します。2画面分あり、最初の画面をいったんキャンセルして、再びコンフィグを表示すると次の画面になります。

ダイアログイグノア 敵との遭遇など、重要でないメッセージをキャンセルするかどうか決めます。

フルアクティブモード アイテムウインドウ等を開いているときに時間を進行するかどうか決めます。

ダイアログタイム ゲーム中のメッセージの表示時間を設定します。

カーソルスピード カーソルの移動速度を決めます。

バックの色 ゲーム中の背景の色を選択します。

パッドボタン コントローラーのボタン操作を設定することができます。

ミュージック ゲーム中の音楽を聞けます。曲は数字をクリックして選びます。

S. E. ゲーム中の効果音を聞けます。

出　力 ステレオとモノラルのどちらかを選択します。

ストップ	現在演奏中の音楽を止めます。
連続プレイ	すべての曲を順番に演奏します。数字はループする回数です。
ランダムプレイ	曲をランダムに選んで演奏します。
BGM. VOL	BGMのボリューム。数字を大きくすると大きくなります。
SE. VOL	効果音のボリュームです。
トランスポーズ	演奏中の曲の音階を半音ずつ変更できます。

●進行（砂時計）

ゲーム中の時間の進行と停止を指示します。クリックすると青（進行）と赤（停止）を切り替えて、コンバットモードに戻ります。

●コンバットモード（杖）

コンバットモードを呼び出します。

●フロアウインドウ（地図）

フロアウインドウを呼び出します。

●セーブ（羽根ペン）

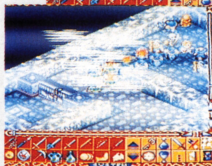
ゲームをセーブします。3つ分セーブできます。

●ロード（本）

セーブしたデータをロードします。

13. 戦闘

戦闘は敵に近づくと自動的に行われます。基本的には、武器や体の特徴をいかして戦うものは、前の方で敵と接触して戦い、魔法が得意なものは、少し後方で魔法攻撃をしかけます。

なお、作戦アイコンや魔法アイコンの指示によっても行動は変わります。

●戦闘時の注意

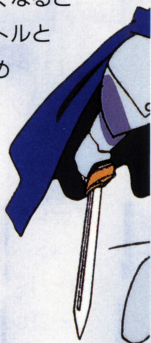
1.アイコンの指示を確認する

戦闘時の状況を確かめ、まずい指示を出さないように気をつけましょう。隊列の組み方や魔法の使用で失敗すると、あとあと苦労することになります。

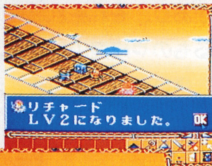
2.HPを確かめながら戦う

▲キャラクターが赤く点滅したらHPを回復させよう

キャラクターはHPが少なくなると赤く点滅します。オートバトルとはいっても、戦闘中はこまめにHPをチェックし、アイテムなどで回復させながら戦うようにしましょう。

戦闘中に魔法アイテムを使えないときは、使うキャラクターを敵に近づけると、使用できるようになります。

●レベルアップで部隊を強く育てよう

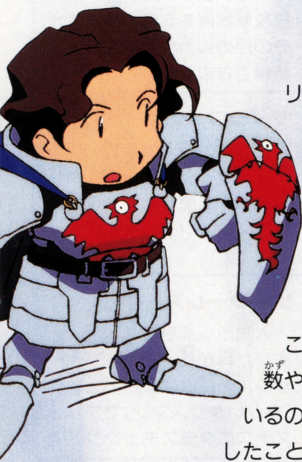
相手を倒すとキャラクターは経験値を手に入れ、それが一定数たまるとレベルアップします。レベルアップすると攻撃力や防御力等が上がるので、キャラクターにはなるべく多くの戦いを積ませ、より強く育てるようにしましょう。

また、敵の残した宝箱から強力な武器や防具が手に入ることもあります。

●死んだときは？

1.リチャードが死んだとき

リチャードが死ぬとゲームオーバーになります。

2.その他のキャラクターが死んだとき

そのキャラクターはもちろん使えなくなりますが、「復活の薬」で生き返らせることができます。ただし、薬の数や仲間にできる魔物は限られているので、できるだけ死なないにこしたことはありません。

14. 魔物の紹介

魔物には次のような種類があり、それぞれ装備できるものや成長のしかた、好き嫌いが違っています。

人間

このゲームでは人間はリチャードだけ。もちろん魔物ではありませんが、数ある種族中で最も重要な存在です。

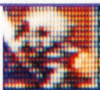
ゾンビ

霊魂がやどった死体。ほとんどの武器を装備できます。「りゅうのきば」でスケルトンにクラスチェンジします。

スケルトン

ゾンビが風化してできた魔物。「やみのよろい」でスペクターに、「くびきりのおの」でデュラハンにクラスチェンジします。

スペクター

鎧をまとっていますが、中身は実体のない霊魂。ゾンビーなどアンデッド系モンスターの中では最強です。

デュラハン

首のない人の姿をしています。間接攻撃武器を装備できますが、その他の強力な武器はあまり装備できません。

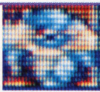
ミノタウルス

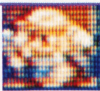
牛頭人体の魔物。あまり防具を装備できませんが攻撃力は優秀。「きょじんのしるし」でサイクロップスにチェンジします。

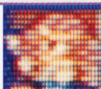
サイクロップス

一つ目の巨人です。「タイタンのしるし」を使うとタイタンにクラスチェンジします。

タイタン

巨人族の中では最強を誇り、攻撃力も数多いモンスターの中でもトップクラスです。

ソーサーレス

人間そっくりですが、耳が長くとがり、寿命ははるかに上です。「あかいタリスマン」でプリーステスにクラスチェンジ。

プリーステス

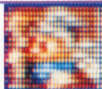
ソーサレスと同種族で攻撃補助魔法を使います。「あおいタリスマン」でウィッチにクラスチェンジします。

ウィッチ

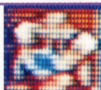
最強の攻撃補助魔法の使い手。ちなみにこの種族のものはみんなケーキが大好物です。

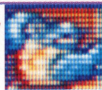
シャーマン

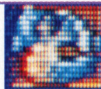
さまざまな精霊の力を借りて攻撃魔法を使います。「あかいもんしょう」でサモナーにクラスチェンジします。

サモナー

シャーマンと同じく攻撃魔法を使いこなします。「あおいもんしょう」でネクロマンサーにクラスチェンジします。

ネクロマンサー

攻撃魔法を使うものの中では最強の魔物です。女性の魔法使いたちとは違い、みんなケーキが苦手です。

D. H. スネーク

双頭の蛇。武器や防具はほとんど装備できませんが、素手でも充分な強さ。「くうをきるはね」でサーペントにチェンジ。

サーペント

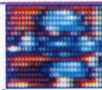
翼をもった蛇の姿の魔物。特殊な武器を装備できます。「しをよぶまえあし」でドラゴンにクラスチェンジできます。

ドラゴン

最強のモンスターのひとつで、口から火炎を吐いて敵を攻撃することができます。

さむらい

はるか東方の島国に住み、鋭い刀で敵を攻撃します。実際には人間ですが、妖しい風貌が魔物とまちがわれたようです。

にんじゃ

さむらいと同じ国からきた者たち。不思議な術を使い、すばやい動きで敵の攻撃をかわします。

●武器

武器は、片手で使うものと両手で使うものの2種類に大きく分けられます。もちろん両手武器のときは盾を使うことができません。また、武器は右手で持った方が攻撃力が高くなります

	こんぼう	堅い木の棒を持ちやすく削っただけの武器です。素手よりはましといったところ。
	トンファー	攻撃はもちろん、防御にも有効な武器。装備すると防御力もアップします。
	王者の剣	城のどこかに眠るといわれる太古の剣。真の王のみが持つことを許されています。

●防具

防具は、鎧・甲・小手・盾の4種類に大きく分けられます。盾だけは両手で2個装備することができますが、その場合は当然武器を装備できません。また、盾は右手で装備した方が防御力がアップします。

	ローブ	布地で作られた上着で、ほとんどの者が装備できますが、効果はいまひとつ。
	バックラー	木製で小型の盾。最初はこれでも充分でしょう。
	サレット	鉄製のヘルメットです。人間タイプの頭部をもつものしか装備できません。
	シルクの手袋	小手を装備できる者はかなり限られますが、手袋なら魔法使いなどでもOK。

●その他の装備品

武器や防具いがいにひとつだけ装備できる特殊なアイテムです。攻撃力や防御力をアップするものから、特定の魔法に耐性をもつものまで、効果はさまざまです。

赤い指輪	防御力がアップする魔法のかかった指輪です。
火の護符	火が苦手な敵に対する攻撃力をアップします。
工事ヘルメット	ピコピコハンマーの魔法から身を守るアイテムです。
漬物石	トラクタービームの魔法から身を守るアイテムです。

●回復アイテム

HPやMPを回復させるアイテムです。アイテムウインドウやコンバットウインドウで、使用したいアイテムをクリックし、アイテムを回復させたいキャラクターに合わせて、もう一度クリックしてください。

薬草	食べるとMPが少しだけ回復します。
HP回復薬	HPをかなり回復させることができる液状の飲み薬です。
ハム	HPを回復させるアイテムで、リチャードの大好物です。
骨	スケルトン専用。他のキャラクターが使ってもあまり効果はありません。

●魔法アイテム

戦闘中にしか使うことができない魔法のアイテムです。魔法を唱える時間が必要なので、連続して使うことはできません。

アイテム	説明
餓鬼玉	飢え死にした死者の魂を集めて固めた物です。
縛妖索	はるか東方の大国キタイから伝わったアイテム。ホールドの魔法と同じ効果です。
角笛	ヴァルキリーを天界から呼ぶ角笛。宝箱の他、牛を食べることでも入手できます。
Gデストロイヤー	正式名称はグラビトンデストロイヤー。一定範囲を無重力状態にします。
古き印	ゆがんだ星に燃える瞳が描かれた石です。ブラックホールの魔法と同じ効果。

●設置アイテム

ある場所に置くことで、トラップなどに変化するアイテムです。敵が隣にいる場合は使えません。

アイテム	説明
地雷	踏んだ敵に大ダメージを与えます。
虎ばさみ	踏んだ敵にダメージを与えます。
避雷針	敵のサンダーブレードの魔法を1回だけ吸収します。

●クリアアイテム

ゲームをクリアするために必要なアイテムで、この種類のアイテムは捨てることができません。

銅のカギ	銅で作られたカギで、トビラを開けるときに使います。
つるはし	壊れやすいカベを破壊するときに使います。何度でも使えます。
邪神像	携帯用に小さく作られた邪神像で、場所によりさまざまな使い道があります。

●クラスチェンジアイテム

クラスチェンジするときに使うアイテムで、種族により使えるものが違います。どれを使えるかは「魔物の紹介」を読んでください。

●召喚アイテム

ランプの1種類だけで、味方の精霊を召喚して敵を攻撃します。召喚できるのは一度に1体です。なお精霊は時間がたつにしたがってHPが減少し、0になった時点で精霊界に帰っていきます。使うときは味方のキャラクターに対して使ってください。

●復活アイテム

復活の薬、1種類だけです。死んだキャラクターを生き返らせることができますが、数に限りがあるので、後半で使うときは死んだキャラクターを見捨てて新たな魔物を仲間にしたほうがよいか、よく考えて使いましょう。

16. 魔法の紹介

●攻撃魔法

ファイヤーボール	最初に覚える魔法で、炎の球を飛ばして攻撃します。
アイスニードル	鋭いツララ状の氷を敵に向かって投げつけます。
サンダーボルト	敵の頭上に雷を発生させ、落雷でダメージを与えます。
アイストーネイド	氷の竜巻に敵を巻きこんでダメージを与えます。
サンダーブレード	巨大な落雷を発生させて落雷付近の敵を感電させます。
トラクタービーム	天空からの無重力光線によって敵を空中に浮かべ、高空からたたきつけます。
イラプション	敵の足元からマグマを噴出させ、さらに噴火したマグマを頭上から降らせます。
カメレオン	巨大な爬虫類型の精霊を空中に出現させて、敵1匹をのみこんでしまいます。
ダイダルウェーブ	大きな津波を呼び起こし、敵をおぼれさせます。
メテオ	巨大な隕石を落下させ、敵を押しつぶしてしまう魔法です。
ブラックホール	HPが少なくなっている敵をブラックホールに吸いこんで倒します。
エクスプロード	巨大な爆発を発生させます。最大級の威力を誇る魔法です。

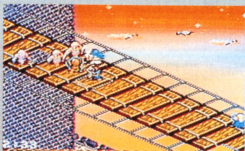
●攻撃補助魔法

	魔法	説明
	ファーストエイド	最初から使える魔法で、味方1人のHPを少し回復します。
	ホールド	敵1匹が身動きできないように魔法でしばります。
	キュア	味方1人のHPをかなり回復させることができます。
	ディープミスト	敵部隊の周りに深い霧を発生させ、攻撃力を減少させます。
	ヒール	所属する部隊全員のHPをいっせいに少しずつ回復させます。
	サイレンス	敵に魔封じの印を張りつけ、一定時間魔法が唱えられないようにします。
	アシッドレイン	敵部隊の頭上に酸性雨を降らせて防御力を弱めます。
	ナース	所属する部隊全員のHPを、いっせいにかなり回復させます。
	ピコピコハンマー	敵の頭上に巨大なピコピコハンマーを出現させ、一定時間気絶させます。
	ヴァルキリー	戦いの女神を召喚し、味方の士気を高めて攻撃力をアップさせます。
	バリアー	味方の周りにバリアーを張り、防御力を高めます。
	リザレクション	所属する部隊全員のHPを完全に回復します。

17. ステージの紹介

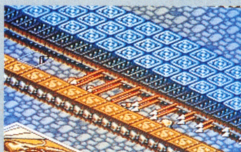
STAGE Ⅰ 空中庭園

最初のステージではベアトリクスがシステムをいろいろ説明してくれるので、メッセージを読みとばさないようにしましょう。ゲーム開始後のセーブも忘れずに。

STAGE Ⅱ つり橋

城に戻るにはこのつり橋を渡るしか方法はありません。しかしタイムリミットは3分。どこで何回回復タイルに戻るかが、運命を分けるでしょう。

STAGE Ⅲ 武器庫

ここからが本当の闘いと言えるでしょう。最大の難関はヤリの飛び出る通路ですが、どこかにヒントが隠されているので探してみてください。

STAGE Ⅳ 貯水室

機械室の装置によって貯水タンクが管理されています。このステージでは回復タイルがないので、体力を回復させるために休み休み進まなければならないでしょう。

STAGE Ⅴ ホール

まわりを敵に包囲されたリチャードたち、まさに絶体絶命です。強力なデカキャラも初登場するので、危なくなったら魔法アイテムや召喚アイテムも使いましょう。

STAGE Ⅵ 機械室

機械室はとてもせまい通路、敵との戦闘も思うようにいきません。味方のレベルを平均してあげるようにしないと、今後の展開はますます苦しくなります。

・・・・・闘いはまだまだ続きます。

リチャードたちの運命は果たして・・・・・？

ひおうでん

緋王伝

魔物達との誓い

株式会社日本テレネット
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6
6セントラルビル TEL.(03)5394-6601

ユーザーホットライン (03)5394-5510

SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス 対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。